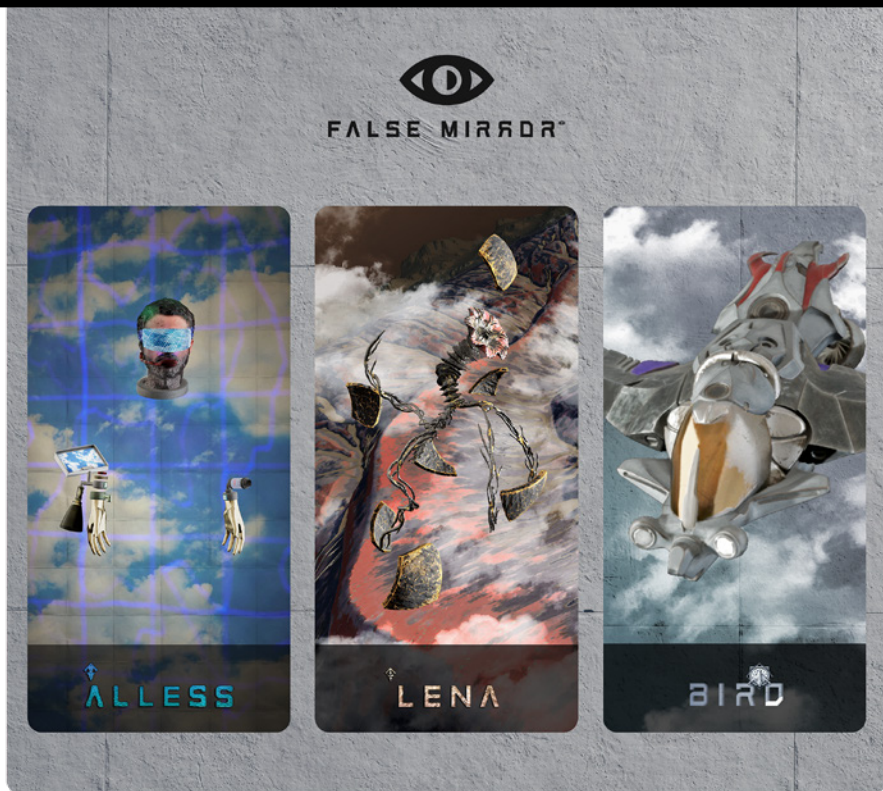


# Publieksinformatie

## Eclipse: a new chapter based in False Mirror

Ali Eslami en Mathilde Renault

29.07.21 - 30.01.22



tetem

→ [tetem.nl](https://tetem.nl)

### **Over de tentoonstelling:**


Hoe zou het leven van mensen eruit zien in volledig virtuele werelden? Kunstenaars Ali Eslami en Mathilde Renault nodigen in de tentoonstelling Eclipse het publiek uit voor een unieke sociale ervaring en (post) menselijke interactie. De tentoonstelling is ontwikkeld voor Tetem en voegt een nieuw hoofdstuk toe aan de oneindige virtuele wereld van False Mirror. Je kunt het werk zowel fysiek als online ervaren en ook met anderen delen.

Ali Eslami is een Virtual Reality kunstenaar die met interactieve ervaringen de beperkingen van fysieke ruimte, tijd en lichaam en mogelijke toekomstvisies onderzoekt. Mathilde Renault is beeldend kunstenaar die met haar werken onderzoek doet naar afstanden middels zintuiglijke ervaringen.

False Mirror is een virtuele wereld die continu groeit en zich telkens hervormt. Het nieuwe hoofdstuk Eclipse onderzoekt het samenleven van verschillende entiteiten zonder belemmeringen van taal, geografie en sociale hiërarchie. Eclipse geeft tegenwicht aan technologische ontwikkelingen die puur gericht zijn op commerciële toepassingen door te speculeren over nieuwe, vrije digitale ruimtes. Dit krijgt vorm in een virtual reality-universum dat fundamentele en existentiële vragen oproept. Hoe gaan wij om met de aanwezigheid van 'de ander'? In hoeverre kunnen wij andere entiteiten om ons heen werkelijk kennen? Wie bepaalt het ontwerp van het samenleven in de virtuele wereld? En hoe verhouden wij ons tot (virtuele) ruimte en tijd?

### **Alless, Lena en Bird**

In de fysieke expositieruimte in Tetem kiezen deelnemers welk karakter ze in Virtual Reality (VR) willen zijn. Alless is een wezen met een voorkeur voor orde. Dit karakter creëert ruimtes en instrumenten om emoties te beheersen. Lena is een organische vorm met een voorkeur voor chaos. Dit karakter heeft de macht om natuurlijke krachten en gebeurtenissen te controleren. Alless en Lena bewegen zich door de virtuele wereld op verschillende niveaus van bewustzijn. Ze kunnen elkaar niet zien, ze vinden enkel de sporen van elkaars aanwezigheid. Door die te volgen en te analyseren, kunnen ze de gedachten en gevoelens van de ander ontcijferen. Alless en Lena geven het begrip 'diversiteit' een andere invulling door de sociale



aspecten in de virtuele realiteit te verkennen en door te verbeelden hoe twee post-mensen elkaar kunnen ontmoeten. De ander is immers geen variant van onszelf, maar bestaat in een geheel andere realiteit. Het publiek kan er ook voor kiezen om een derde karakter te belichamen genaamd Bird. Bird observeert de werelden van Alles en Lena en kan de interactie met hen aangaan door berichten en sporen in de VR wereld achter te laten. Als Bird navigeer je vrijuit binnen de virtuele werelden en krijg je een breder perspectief op de realiteit van False Mirror. Dit kan zowel in de tentoonstellingsruimte als online via het live streaming-platform Twitch.

De tentoonstelling is ontwikkeld binnen Tetem's programmalijn Society 5.1 en het onderliggende thema Aesthetic Paradoxes. Daarmee onderzoekt Tetem, samen met kunstenaars, de rol van esthetiek en verbeelding in het ontwerp van technologieën en de acceptatie van nieuwe technologieën en ideologieën. De tentoonstelling van Ali Eslami en Mathilde Renault is te zien van 29 juli 2021 t/m 30 januari 2022. Voor openingstijden zie: [tetem.nl/eclipse](http://tetem.nl/eclipse).

De tentoonstelling is mede mogelijk gemaakt met steun van het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap, Gemeente Enschede, Provincie Overijssel, Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, Nederlands Filmfonds en Amsterdams Fonds voor de Kunst (AFK).

Eclipse is gemaakt door:

Ali Eslami - Director, Producer, Developer

Mathilde Renault - Co-director

Alap Parikh - Technical Artist, Developer

Shahin Entezami - Sound Design & Music

Maisa Imamovic - Web Artist

Barthelemy Vielle - Graphic Design

Rein Blank - 3D Artist

Jason Mohaghegh - Advisor

Pedro Matias - Physical Portal Assistant

Sjoerd Mol - Assistant


## Achtergrondinformatie False Mirror

“To enter a False Mirror is to risk watching ourselves distorted, transformed, blurred, or irreversibly shattered. It is to sacrifice our own images to the virtual trickeries of its glass surface - where the material and the ethereal, play and oblivion, bleed together seamlessly - though it holds all the dreams of the world. Still, one should be careful what one wishes for, especially when staring into false mirrors.” - Jason Mohagheh

False Mirror is een open en interactief virtual reality-project waarmee wordt gespeculeerd over nieuwe vormen van leven in toekomstige werelden. De uitdaging om deze werelden te creëren vereist een andere manier van denken over situaties die zich in het echte leven niet voordoen. False Mirror introduceert andere vormen van ruimte, tijd en entiteiten en verkent de grenzen tussen wat echt is en wat niet. Dit doorlopende onderzoeksproject is in 2017 gestart door kunstenaar-ingenieur Ali Eslami en breidde zich laag voor laag uit binnen een oneindige virtuele ruimte. Het resultaat is een unieke ervaring die speculatief ontwerp gebruikt om een mogelijke toekomst voor te stellen die voortdurend groeit en zichzelf hervormt. False Mirror ontwikkelt zich middels een op hoofdstukken gebaseerde structuur. Elk hoofdstuk is het resultaat van een multidisciplinaire samenwerking tussen een diverse groep kunstenaars, ontwerpers, denkers en ontwikkelaars.

### **Eclipse: nieuw hybride hoofdstuk ontwikkeld voor Tetem**

De wereldwijde pandemie heeft de noodzaak om nieuwe manieren van menselijke interactie in virtuele ruimtes te verkennen vergroot. Technologiebedrijven spelen in op deze noodzaak en hebben geïnvesteerd in de belofte van 'The Metaverse'. The Metaverse wordt omschreven als een collectieve virtuele gedeelde ruimte die de fysieke realiteit aanstuurt. Dit omvat alle virtuele werelden, augmented reality en het internet. Grote technologiebedrijven doen er alles aan om van Virtual Reality een sociaal platform te maken. Transparantie ontbreekt echter over welke ontwerp-regels hieraan ten grondslag liggen en of deze ontwikkeling op langere termijn de samenleving intelligenter zal maken. Kunstenaars Ali Eslami en Mathilde Renault hebben het terrein van sociale interactie in virtuele ruimtes bevraagd. Zij constateren dat we nog maar aan het begin staan van de ontwikkeling van deze technologie. Het aantal mogelijkheden op het gebied van sociale interactie is op dit moment niet te overzien en doorontwikkeling vereist creativiteit en een kritische houding.



Eclipse is ontstaan als een live VR-performance en ging in première tijdens IDFA in november 2020. Om de mogelijkheid van ontmoeting en sociale interactie via virtual reality verder te verkennen, werkten Ali en Mathilde intensief aan de ontwikkeling van een installatie in samenwerking met Tetem. Dit hybride hoofdstuk van Eclipse verbindt op een speelse manier het fysieke en online publiek en nodigt uit om nieuwe vormen van sociale interactie en expressie te ontdekken.

**[tetem.nl/eclipse](https://tetem.nl/eclipse)**



> FM: Lena's Home

Speed = 800 m/s  
Max Speed = 500 m/s  
Body Size = 1.00

ACCESS > FM: Acid Park / SkyVile  
LENA

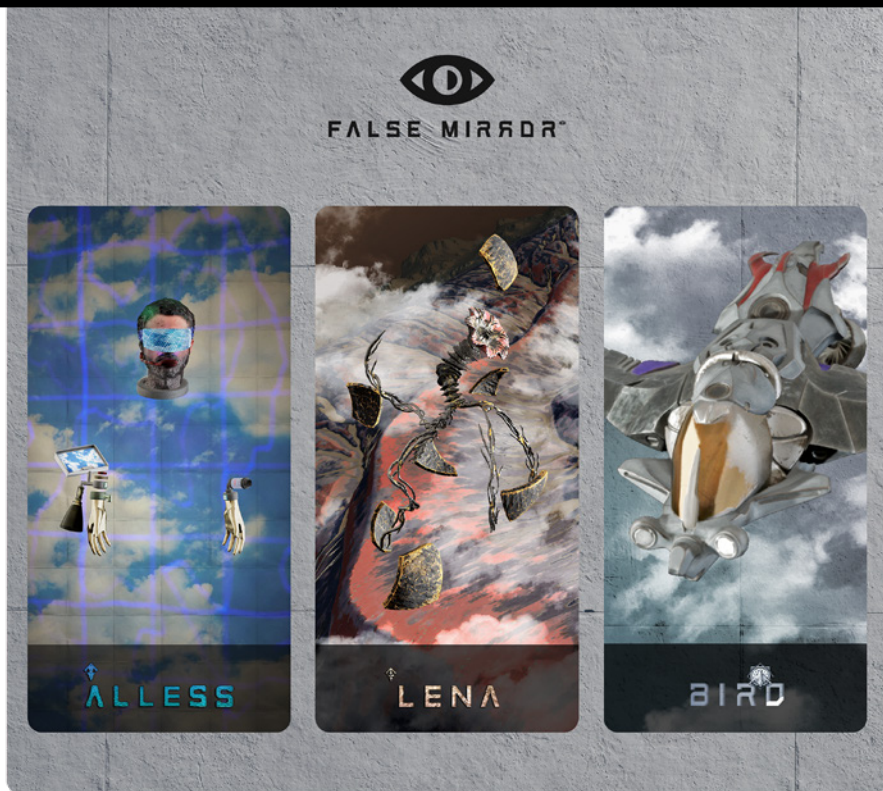
myhow... Backroom obsession is on the rise among FM users. Everyday more users tend to find con

Public information

# Eclipse: a new chapter based in False Mirror

Ali Eslami and Mathilde Renault

29.07.21 - 30.01.22



tetem

→ [tetem.nl](https://tetem.nl)



### **About the exhibition**

In a virtual world, how would new forms of (post)humans coexist? Artists Ali Eslami and Mathilde Renault invite you to an unprecedented human interaction and social experience in Eclipse, a new chapter based in the virtual world of 'False Mirror'. Eclipse is a hybrid exhibition, available to experience both physically in Tetem and online. It offers participants a shared experience where they discover the extent of their physicality as well as the result of their interaction with one another.


Ali Eslami is a Virtual Reality artist whose works in interactive experiences question the restraints of physical space, time and body while articulating possible futures. Mathilde Renault is a visual artist whose works investigate and speculate upon remote geographies through sensory experiences.

False Mirror is a world born in virtual reality that is continuously growing and reshaping itself. The exhibition Eclipse adds a new chapter to this world. Through Virtual Reality, the exhibition explores radically new ways of cohabitation by erasing the barriers of language, geography and social hierarchy. While technological developments serve more and more commercial interests, Eclipse suggests rethinking digital spaces. Whether you participate hands-on or just observe, you will reflect on the fabric of our lived reality. How do we deal with the presence of 'the other'? To what extent can we really know other entities around us? Who determines the design of living together in the virtual world? And how do we relate to (virtual) space and time?

### **Alless, Lena and Bird**

Inside the physical space in Tetem, visitors can choose which character in Virtual Reality (VR) they want to embody. Alless is a being who leans towards order and who creates spaces and tools with a tendency to counter his emotions. Lena is a fluid form inclined to chaos who controls natural forces and dynamics of events. Although these two characters can't see each other, as they move through different levels of consciousness, they can find traces of each other's presence that allow them to decipher the other being's inner-space. Visitors can also choose to be a third form of agency called Bird. Bird





observes and interacts with the VR characters Alles and Lena by leaving traces and messages to both characters. The Bird view provides users a wider perspective on the reality of 'False Mirror' while allowing them to freely navigate within this world. The Bird can interact both in the exhibition space and online using the live streaming-platform Twitch.

The exhibition is developed within Tetem's program theme Society 5.1 and the underlying chapter Aesthetic Paradoxes. Tetem investigates, together with artists, the role of aesthetics and imagination in the design of technologies and the acceptance of new technologies and ideologies. Eclipse can be seen between the dates July 29, 2021 and January 30, 2022. For opening hours visit: [tetem.nl/eclipse](https://tetem.nl/eclipse).

The exhibition is made possible with the support of the Ministry of Education, Culture and Science Municipality of Enschede, Province of Overijssel, Creative Industries Fund NL, Netherlands Film Fund and Amsterdam Fund for the Arts (AFK).

Eclipse is created by:

Ali Eslami - Director, Producer, Developer

Mathilde Renault - Co-director

Alap Parikh - Technical Artist, Developer

Shahin Entezami - Sound Design & Music

Maisa Imamovic - Web Artist

Barthelemy Vielle - Graphic Design

Rein Blank - 3D Artist

Jason Mohaghegh - Advisor

Pedro Matias - Physical Portal Assistant

Sjoerd Mol - Assistant




## Background information False Mirror

“To enter a False Mirror is to risk watching ourselves distorted, transformed, blurred, or irreversibly shattered. It is to sacrifice our own images to the virtual trickeries of its glass surface - where the material and the ethereal, play and oblivion, bleed together seamlessly - though it holds all the dreams of the world. Still, one should be careful what one wishes for, especially when staring into false mirrors.” - Jason Mohaghegh

If future humans (or post-humans) ever live in completely virtual worlds, what would their lives look like? False Mirror is an open-ended, interactive, virtual reality project, which aims to explore speculative futurism and emerging forms of inhabiting virtual space-times, as post-humans. The challenge of creating a virtual world and new life forms from the ground-up is that it requires thinking through exciting untapped problems that haven't been imagined in real life. False Mirror attempts to explore virtual life through a world that blurs the lines between the real and unreal by hosting new and radical forms of space, time, and body. This ongoing research project by artist-engineer Ali Eslami started in 2017, and it has been expanding since, floor upon floor, to create an infinite virtual world. The result is a unique experience that uses speculative design to imagine a possible future that keeps growing and reshaping itself. False Mirror develops and gets maintained through a chapter-based structure. Each chapter is a result of extensive collaboration among a diverse group of artists, designers, thinkers and developers. A multi-disciplinary development lies at the core of this body of work in order to enrich and cultivate its creative process.

### **Eclipse: new hybrid chapter developed for Tetem**

The emergence of digital life, especially after the global pandemic, has emphasized the necessity to explore new grounds of human interaction inside virtual spaces. Tech companies are responding to this need by investing in the promise of 'The Metaverse'. The Metaverse is a collective virtual shared space, including the sum of all virtual worlds, augmented reality, and the Internet. Big tech corporations are pushing hard to make VR a social platform, by means of controlling what they believe to form a more intelligent society and narrowing down our perception of time and space. There is, at the same time, a lack of transparency about which design rules underlie this development.



For Eclipse, artists Ali Eslami and Mathilde Renault have questioned the field of social interaction in virtual spaces. What they find encouraging is that we as human beings are dealing with new and unknown territories. The number of possibilities of social interaction in virtual spaces is yet to be discovered. Further development requires creativity and a critical eye that alarms us about the bends ahead.

Eclipse started as a live VR performance and premiered at IDFA in November 2020. To explore further the possibility of encountering and interacting with 'the other' through virtual reality, Ali and Mathilde worked extensively to develop an interactive installation in collaboration with Tetem. This hybrid chapter of Eclipse playfully connects the physical and online audience and invites you to discover new forms of social interaction, communication and expression.

**[tetem.nl/eclipse](https://tetem.nl/eclipse)**

